

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kurikulum merupakan salah satu acuan yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk menentukan isi dari suatu pembelajaran. Kurikulum dipandang sebagai suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar dibawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya. Sekarang ini, kurikulum yang diterapkan di Indonesia yaitu Kurikulum 2013 berbasis *scientific* dalam bentuk penyederhanaan tematik-integratif. Kurikulum 2013 diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menerima dan menerapkan konsep-konsep ilmu dalam pembelajaran ke dalam kehidupannya sehari-hari dan kehidupan masa yang akan datang.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) dengan sistem yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun secara kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pada dasarnya pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran, guru akan kesulitan dan membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampaikan pembelajaran, maka media pembelajaran sangatlah dibutuhkan dalam membantu proses pembelajaran.

Hasil observasi awal pada tanggal 11 Oktober 2019 di SD Negeri Tawangargo 04 Kabupaten Malang, sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dimana kurikulum tersebut menggunakan pembelajaran tematik yang pembelajarannya menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran. Data yang diperoleh saat proses pembelajaran berlangsung yaitu guru menyampaikan materi dengan media cetak berupa buku siswa dan buku guru untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan hanya satu muatan mata pelajaran dan belum memperlihatkan keterpaduan antar muatan mata pelajaran. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan, kurangnya respon siswa dalam mengikuti pelajaran terlihat ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya dan bermain dengan peralatan belajarnya masing-masing.

Hasil wawancara kepada siswa pada tanggal 11 Oktober 2019, kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran, merasa bosan, cenderung kurang aktif sehingga siswa hanya menerima materi, menulis, dan mengikuti semua yang dilakukan oleh guru. Sedangkan hasil wawancara dengan guru pada tanggal 11 Oktober 2019, informasi yang telah di dapat yaitu banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya penggunaan media untuk pembelajaran tematik. Hal tersebut dikarenakan kurangnya biaya dan terbatasnya waktu untuk persiapan mengajar. Minimnya guru dalam menggunakan media pembelajaran mengakibatkan masih adanya siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah juga menjadi kendala dalam pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan di atas dapat disimpulkan bahwa sekolah ini sering tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, maka dari itu perlu adanya suatu media pembelajaran sebagai sarana pendukung agar tidak terjadi perubahan belajar secara konvensional di dalam kelas. Dalam merangsang siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan diperlukan sebuah media yang dapat menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran di kelas. Jadi, hal yang dibutuhkan oleh guru yaitu dengan membuat media pembelajaran baru yaitu kotak ungkapan.

Media Kotak Ungkapan berbasis visual 3D dirancang khusus berbentuk kubus yang didesain sesuai dengan karakteristik anak Sekolah

Dasar, disertai dengan slot kartu yang dapat di lepas-pasang dengan perpaduan tulisan sehingga siswa tidak hanya melihat tetapi juga berperan aktif selama proses pembelajaran. Pembuatan media kotak ungkapan ini menggunakan bahan-bahan yang mudah di dapatkan di lingkungan sekitar, sedangkan untuk menimbulkan bunyi suara rekaman lagu dari kotak ungkapan menggunakan spiker mid range. Adanya media Kotak Ungkapan berbasis Visual 3D yang menarik akan meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan serta dalam penerapan konsep yang akan digunakan diharapkan dapat meningkatkan daya nalar dan daya imajinasi siswa.

Penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dilakukan oleh Cici Tarwiti (2018). Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media kotak ajaib dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran IPA pada kelas V Sekolah Dasar. Media ini sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran dikelas karena pada media ini dapat menumbuhkan rasa ingin tau siswa serta mampu berpartisipasi dalam proses pembelajaran dikelas. Kriteria penelitian ini 93,33 % sangat layak digunakan. Perbedaan media kotak ajaib dengan media kotak ungkapan, yaitu pada segi konten kotak ajaib terdapat gambar-gambar timbul beserta keterangannya pada masing-masing sisi. Sedangkan pada media kotak ungkapan, terdapat slot-slot kartu pada setiap sisinya. Pada segi konsep media kotak ajaib dan media kotak ungkapan memiliki persamaan dalam segi bentuk yaitu kotak.

Hasil dari analisis kebutuhan dan penelitian terdahulu maka penelitian yang berjudul pengembangan media kotak ungkapan untuk pembelajaran tematik kelas I SD baru dan penting untuk dilaksanakan. Hal ini untuk mengatasi kebutuhan yang ada di sekolah terkait pembelajaran tematik dengan penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media kotak ungkapan untuk pembelajaran tematik kelas I SD?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media kotak ungkapan untuk pembelajaran tematik kelas I SD yang valid dan menarik.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

### **1. Konten**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran pada pembelajaran tematik tema pengalamanku di kelas I Sekolah Dasar dalam bentuk media 3D berbasis visual yang dapat dilihat dan disentuh. Pada media kotak ungkapan terdapat tulisan, kalimat ungkapan (terimakasih, meminta tolong, meminta maaf dan pemberian pujian), suara rekaman lagu (bunda piara, burung kakatua dan alunan piano), selain itu terdapat KI dan KD serta sila-sila pancasila beserta lambangnya.

## 2. Konstruk

Media ditampilkan dalam bentuk kubus dengan desain sesuai karakteristik anak Sekolah Dasar dengan menggunakan warna biru, kuning, hijau muda, hijau tua, hitam, dan coklat. Selain itu, terdapat spiker *mid range* pada bagian dalam kotak ungkapan, bagian sisi kesatu terdapat beberapa slot kartu yang bisa dilepas-pasang, sisi kedua terdapat lambang-lambang pancasila yang dapat dilepas dan ditempelkan pada sisi keempat, pada sisi ketiga terdapat slot gambar terkait materi ungkapan, serta pada bagian kubus dapat diputar kesegala arah dan terdapat roda pada bagian bawah media yang berfungsi untuk mempermudah pemindahan media dari satu tempat ke tempat yang lain.

### E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya melakukan penelitian pengembangan media Kotak Ungkapan untuk pembelajaran tematik dapat dilihat secara teoritis dan praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu penunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa kelas I Sekolah Dasar dan guna mengurangi keterbatasan variasi media pembelajaran serta dapat memberi pengalaman belajar sambil bermain kepada siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis mengembangkan media Kotak Ungkapan untuk pembelajaran tematik tema pengalamanku kelas I Sekolah Dasar dapat dirasakan secara langsung oleh:

### **a. Manfaat bagi Sekolah**

Pentingnya penelitian pengembangan bagi sekolah adalah pengembangan media Kotak Ungkapan sebagai media yang memperlancar pelaksanaan pembelajaran tematik tema pengalamanku, serta menambah jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

### **b. Manfaat bagi Guru**

Pentingnya penelitian pengembangan bagi guru adalah untuk mempermudah penyampaian pembelajaran tematik tema pengalamanku dengan menggunakan sebuah media visual yang telah dikembangkan, serta menambah pengetahuan dan kreativitas guru dalam mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

### **c. Manfaat bagi Siswa**

Pentingnya penelitian pengembangan bagi siswa adalah untuk memudahkan siswa kelas I Sekolah Dasar dalam pembelajaran tematik tema pengalamanku untuk belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP dalam sebuah tema.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Siswa kelas I sudah mampu membaca suku kata dan kalimat.
- b. Siswa sudah mampu menulis kata dan kalimat.
- c. Siswa bisa belajar berdasarkan pengetahuan yang telah didapatnya.

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Peneliti juga akan membatasi masalah yang akan dikaji.

Batasan masalah peneliti ini antara lain sebagai berikut:

- a. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi ungkapan terimakasih, permintaan maaf, tolong dan selamat tentang kalimat ungkapan.
- b. Uji coba media Kotak Ungkapan dalam skala terbatas dilakukan di sekolah SD Negeri Tawangargo 04 Kabupaten Malang.
- c. Media yang akan di uji cobakan adalah media pembelajaran Kotak Ungkapan.
- d. Tema 5 pengalamanku, Subtema 1 Pengalaman Masa Kecil, Kelas I Sekolah Dasar.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru saat melakukan proses pembelajaran.



## 2. Kotak Ungkapan

Kotak ungkapan merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kubus berbasis visual dengan unsur tiga dimensi yang dapat disentuh. Media kotak ungkapan memiliki berbagai macam warna pada setiap sisinya dan dapat diputar kesegala arah.

## 3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

